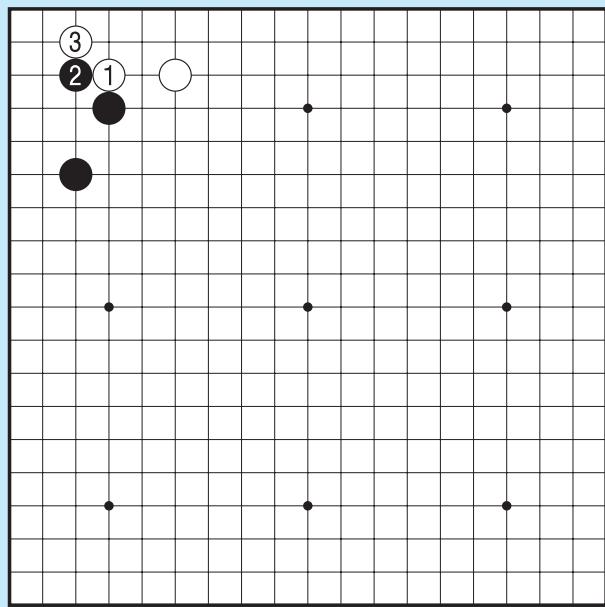


김만수의 어려운 것을 정해주는 남자



분당 바둑 센터에서 바둑을 배우고 있는 9살 민권이. 민권이는 축구와 바둑을 가장 좋아하는 데요, 축구할 때는 호나우도 같은 축구 선수가 되는 것이 꿈이고, 바둑을 할 때는 이세돌처럼 최고의 프로기사가 되고 싶어하는, 귀여운 어린이랍니다.

그런데 민권이는 화점을 싫어해요. 민권이가 화점을 싫어하는 이유를 들어볼까요?

“어정남~ 저는 귀가 싫어요. 형아들이 3·3에 들어오거나 장면도1 백1로 붙여오면 항상 망해버리거든요. 접바둑 둘 때 화점 대신 소목에

놓게 해주세요. 네?”

하하~ 우리 민권어린이, 접바둑의 화점을 오히려 접히는 쪽이 유리하답니다. 화점은 변으로 발전하는데 소목보다 유리하다는 장점이 있어요. 반면에 귀 방면은 조금 취약한 편이죠. 따라서 귀에 집짓는 데만 너무 집착하지 말고 넓은 변과 중앙으로 진출하면 훌륭한 포석을 짤 수 있게 도와주는 것이 화점이랍니다. 자, 지금부터 우리 민권이의 골칫거리인 백1·3에 대해 공부해보도록 할까요?

1도(자~ 골라보세요)

백1에 두면 혹은 A~D 네 곳 중 하나를 골라야 합니다. 객관식 시험 같다고요? 그래요, 고수들은 항상 하수들을 시험에 들게 하지요. 백1로 두었을 때 의외로 응수가 쉽지 않은데, 어떻게 받아야 무사히 이 고비(?)를 넘어갈 수 있을까요?

2도(미끼를 덥석 물면)

먼저 민권이가 둔 수부터 살펴볼까요? 민권이는 눈에 보이는 백①를 덥석 잡았습니다. 그러나 이것은 백의 함정에 빠지는 수에요. 상수가 하수 눈에 잡히는 수가 쉽게 보이게끔 착점하는 경우가 간혹 있죠? 그것은 99% 함정이에요~ 덥석 물었다간 한방에 바둑 끝날 수도 있습니다.



바둑을 두다보면 매번 머리가 지끈거리는 어려운
장면이나 애매한 갈림길을 만나게 됩니다.
한 번 당하고 두 번 당하고 세 번 당해도
알쏭달쏭한 어려운 장면들.
어정남 김만수가 확실히 정해드립니다.

다. 상수가 일부러 돌을 버릴 때
는 뭔가 꿍꿍이가 있는 거예요.

3도(망한다)

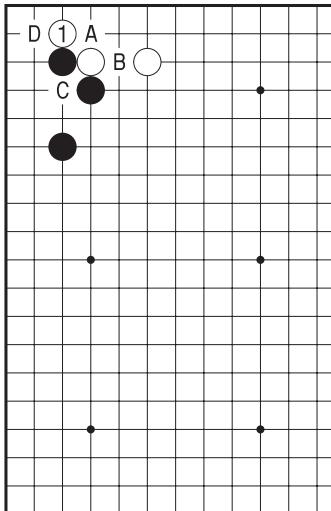
백1로 단수 친 다음, 3으로 단
수쳐 나오는 백의 자세가 좋습니
다. 바둑 격언 중에 ‘2선은 패망
선’이라는 격언이 있죠? 그런데
흑돌이 2선에만 무려 4개나 위치
해 있네요. 초반부터 이렇게 2선
을 기어선 절대 바둑을 이길 수
없답니다.

4도(가치=발전성)

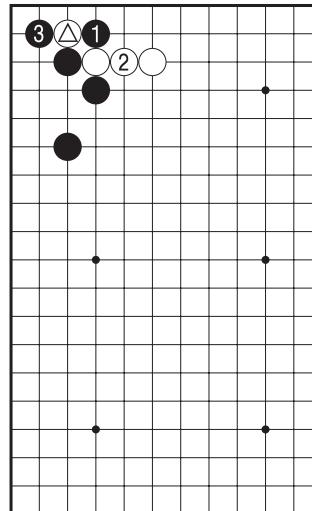
여기서 민권이는 다시 질문을
합니다.

“흑과 백이 서로 하나씩 잡아
서 서로 비슷한 것 아닌가요? 그
리고 백은 집이 없지만 흑은 집
이 있으니까 유리해 보이는데
요?”

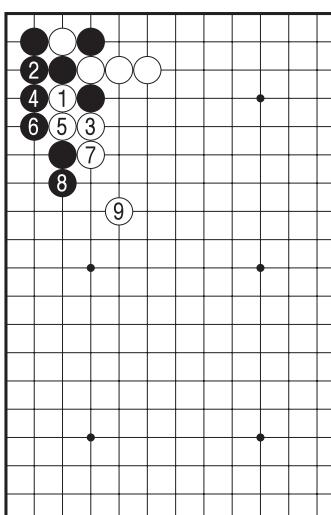
수의 가치는 눈앞의 집이 아니
라 향후 발전성으로 따진답니다,
민권어린이. 흑은 백 \triangle 를 잡았음
에도 발전성이 제로지요? 그런데
백은 흑 \triangle 를 잡고 무한한 발전성
을 얻게 되었죠. 이해가 잘 안 된
다고요? 그렇다면 1월호 강좌를
다시 보고 오세요!



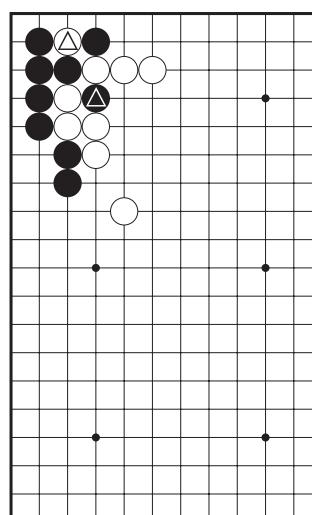
1도



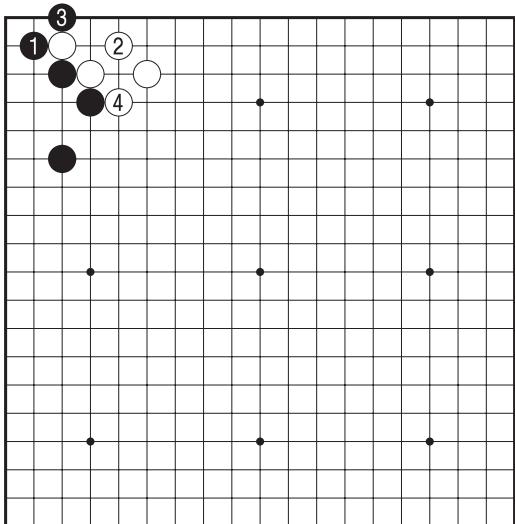
2도



3도



4도



5도

5도(목표달성!)

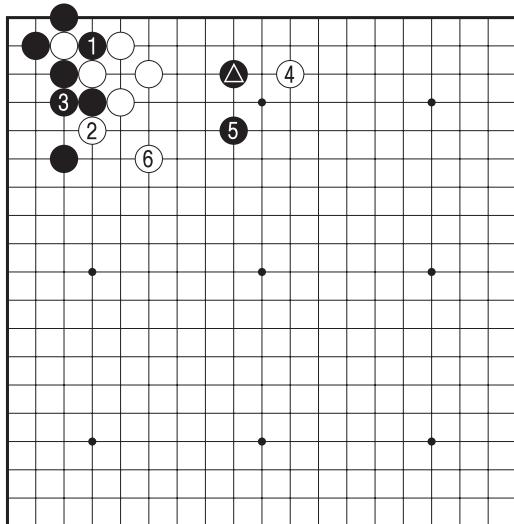
흑1은 ‘용감한 하수들’이 자주 쓰는 수법입니다. 나의 용감함을 보여주마! 이런 생각인 게죠. 그러나 백2·4로 모양을 갖추면 허무하게도 백돌이 쉽게 안정해 버립니다. 사실 백의 의도는 흑을 괴롭히려는 것보다, 백돌을 선수로 안정시키려는 것. 이렇게 백돌에 탄력이 붙어서는 소기의 목적을 훌륭히 달성한 것이겠죠?

6도(흑 곤마신세)

실전에서 자주 나오는 모양과 접목 시켜 볼까요? 흑이 \triangle 로 협공해 있다고 가정해 보겠습니다. 흑1로 따내 도 백2로 단수쳐 두면 이미 백말은 탄력이 풍부해 안정권에 접어들었습니다. 그리곤 선수를 뽑아 백4로 다가간 뒤 백6으로 자세를 잡으면 역으로 흑돌 혼자 곤마가 되고 있죠? 이래선 또다시 고수의 희생양이 되고 말 뿐입니다.

장면도2

앞에서 살펴봤듯 백 한점을 잡는 것은 백이 판 함정에 스스로 걸려드는

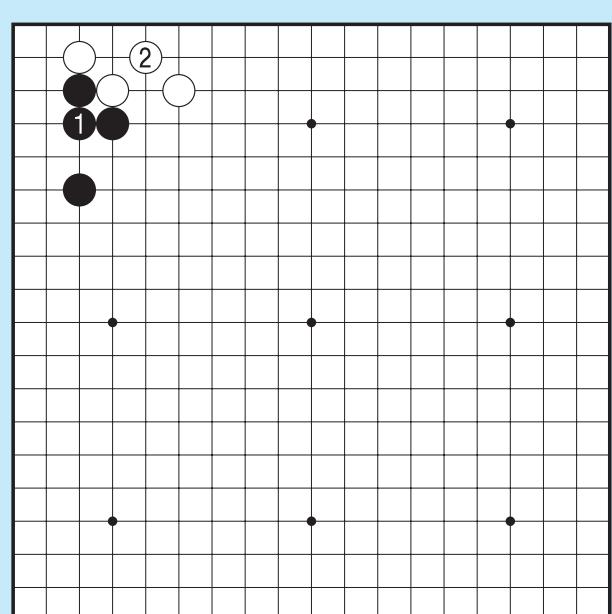


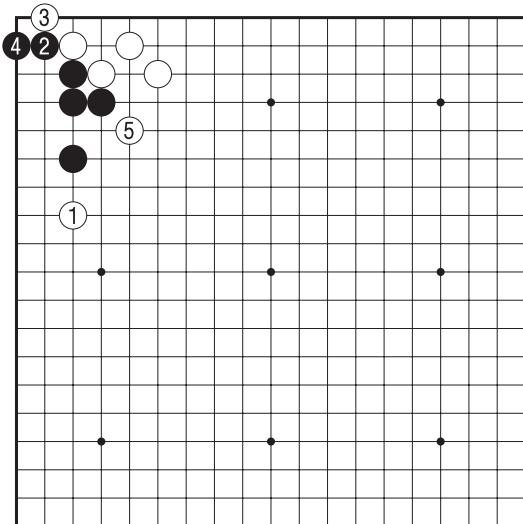
6도

꼴입니다. 몇 번 당하다보면 하수님들도 이제 체념하고 장면도2 흑1로 꽉 이어 이 정도로 만족해 버립니다. 그러나 뭔가 미심쩍습니다. 정말 흑1이 최선일까요?

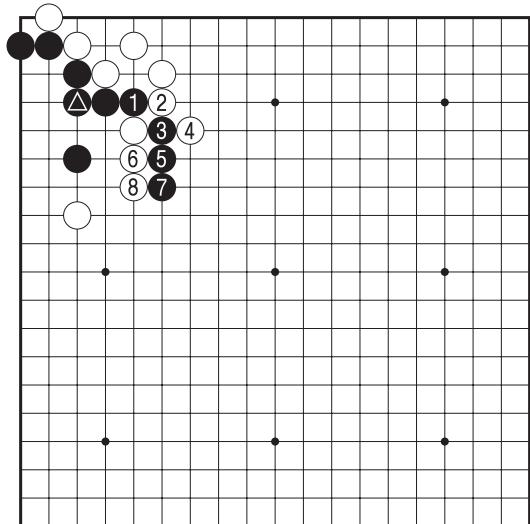
1도(아직 못 살았다)

흑의 가장 큰 단점은 아직 안정되지 못했다는





1도



2도

거예요. 백1로 다가오면 적색 경보가 빠용빠용 울립니다. 황급히 흑2·4에 두어 근거를 확보해 보려 해도 백5의 급소를 당하면 답답~하죠?

2도(양곤마)

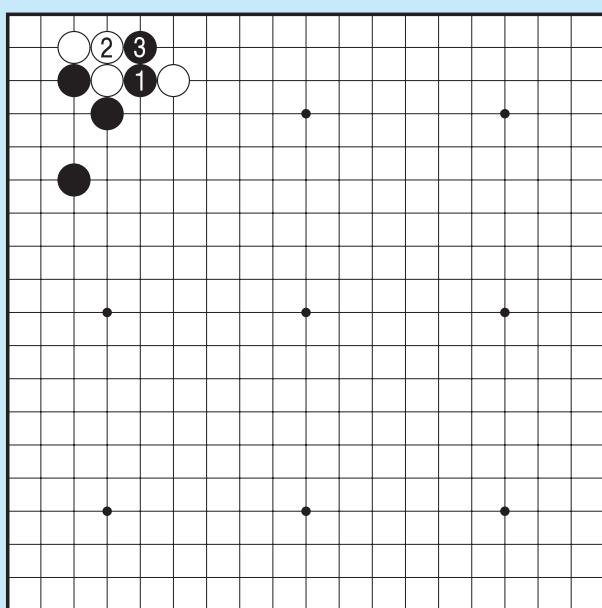
민권이도 이 수를 당한 적이 있다는군요. 당시 민권이는 용감하게 흑1·3으로 나와 끊었다고 합니다. 그러나 백4·6으로 몰아 가니까 중앙 흑돌도 곤마, 귀의 흑돌도 미생. 결국 시종일관 백의 공세에 시달리다 지고 말았다는군요. 흑▲로 꽉 있는 수는 나쁘다고 볼 순 없지만 결코 최선의 수는 아닙니다.

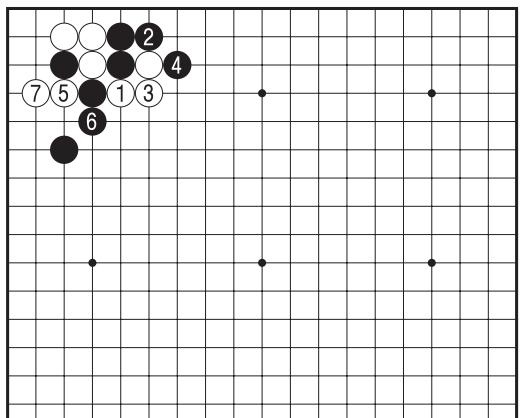
장면도3

흑1·3으로 뚫는 수는 중·고급자들이 주로 사용하는 수입니다. 주로 하수들과 둘 때 곧잘 사용하곤 하는데, 그러나 이런 무리수는 비슷한 급수만 만나도 와르르 무너질 수 있습니다. 하수의 실수보다 더 위험한 상수의 잘못을 낱낱이 파헤쳐 보겠습니다.

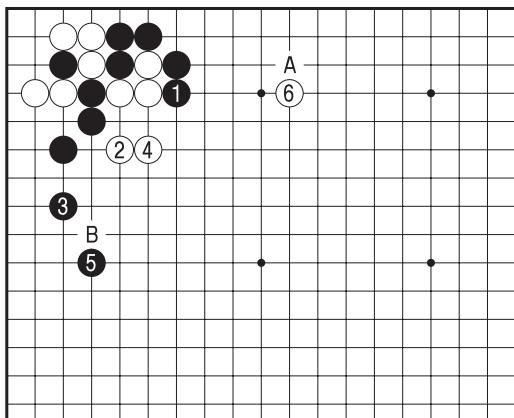
1도(끊어지면 죽는다)

백1로 끊기는 순간 흑돌이 분단됩니다. 고수라면, 이 순간 뒷목이 쏴~하는 느낌을 받아요. 약한 돌이 생기면 항상 뒷감당이 안 되는 법이거든요. 백7까지 귀를 살고 나면 흑돌은 양곤마가 됩니다.

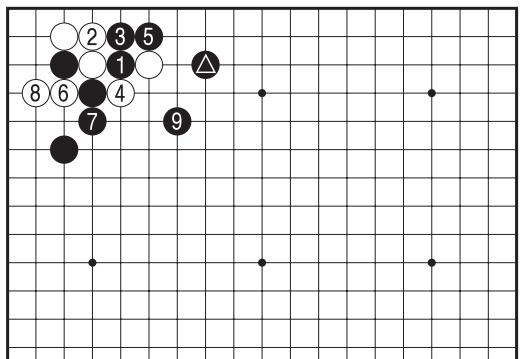




1도



2도



3도

2도(아생연후살타)

흑1로 밀 때, 백2·4가 좋은 행마입니다. 특히 백4가 중요해요. 상대의 돌을 공격하기 전에 자신의 돌을 차분하게 정리하는 좋은 수랍니다. 백4로 지켜 놓으면 좌변과 상변 흑돌이 모두 약해졌죠? 흑5에는 백6, 흑A에는 백B로 백이 공격의 주도권을쥘 수 있습니다.

3도(알뜰한 백)

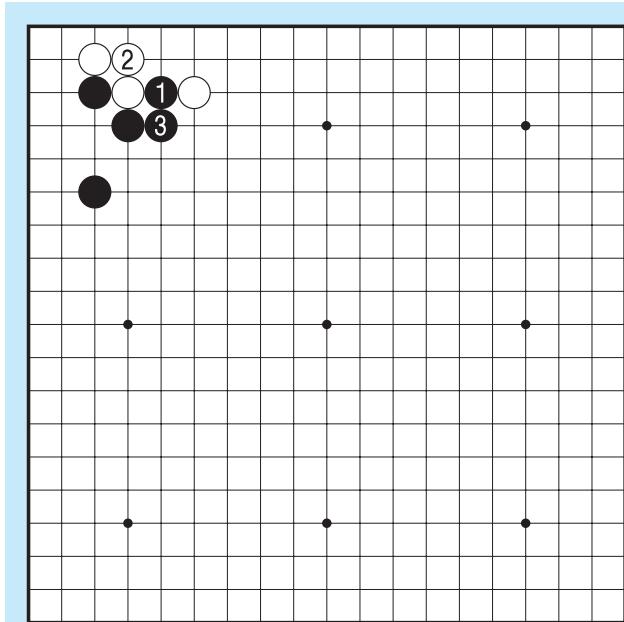
만약 흑△가 있다면 어떨까요? 백은 흑돌을 갈라 공격할 순 없지만 선수로 귀를 모두 차지해 만족입니다. 물론 흑도 9로 잡아 못 둘 건 없지만 웬지 알맹이를 쭉 빨린 느낌입니다.

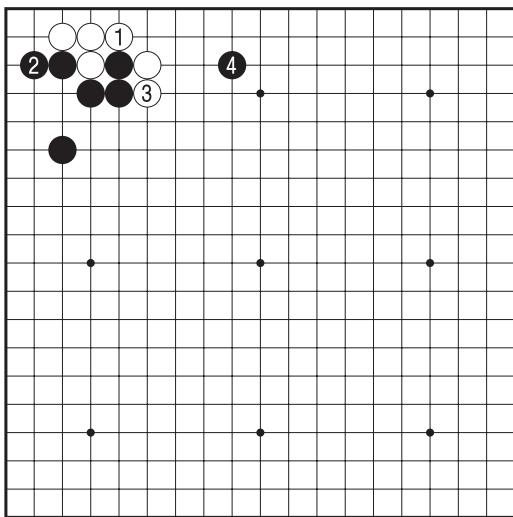
장면도4

자, 그렇다면 흑은 도대체 어떻게 응수해야 하냐고요? 이제 슬슬 정답을 밝히도록 하겠습니다. 정답은 그냥 있는 것도, 단수치고 뚫는 것도 아닌, 흑1·3 단수치고 있는 수입니다. 이렇게 두면 백은 큰 재미를 못 본 채 자기 돌을 안정시키는 선에서 만족할 수밖에 없답니다.

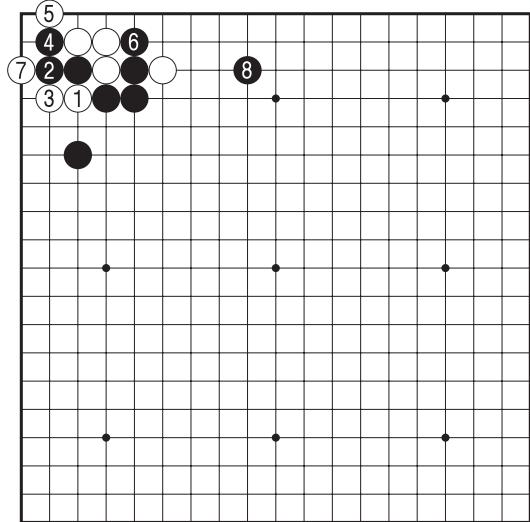
1도(무서운 하수)

백1로 넘어갈 수밖에 없는데요, 흑





1도

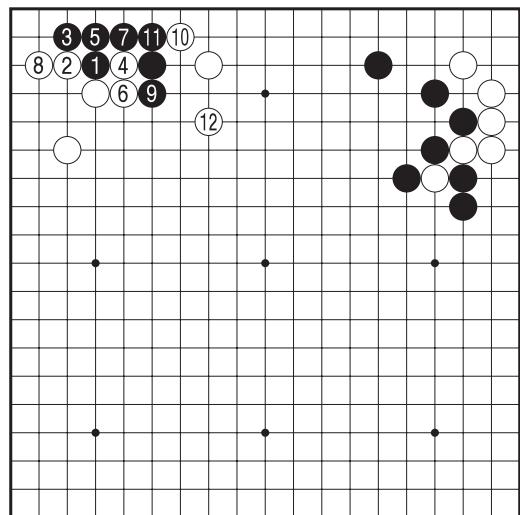


2도

2 · 4가 좋은 수순입니다. 흑돌은 모두 안정되어 있고, 백돌은 아직 미생이죠? 간혹 보면 상수 돌을 잡는 ‘무서운 하수’들이 있는데, 이렇게 자신의 돌을 안정시킨 다음 공격하면 제아무리 고수라도 꼼마니가 빠지도록 도망갈 수밖에 없습니다.

2도(흑 대만족)

백1로 두어 귀를 잡는 것은 흑도 대환영입니다. 흑6으로 끊어 선수를 뽑은 뒤 흑8로 벌리면 모양도 크고 약점도 없어 흑의 만족스런 그림입니다. 상수가 하수를 상대로 이렇듯 구석에서 웅크리고 사는 모양을 원할 리 없겠죠?



3도

3도(프로들의 실전보)

정말 프로들도 이렇게 두는 지 궁금하다고요? 그럼 이번엔 프로들의 실전보를 보여주도록 하겠습니다. 자, 흑이 1 · 3으로 뒤오자 백이 4 · 6으로 응수했죠? 백12까지 백이 활발하게 흑돌을 공격하고 있는 모습입니다. 백이 누구냐고요? 바로 여러분도 잘 아는 이세돌 九단이랍니다. 세계 최강 이세돌 九단도 백4 · 6으로 단수 치고 있는다는 점, 잊지 마세요!

여러분, 이제 궁금증이 많이 풀리셨나요? 고수가 주는 미끼에 현혹되지 않으려면 올바른 응수법을 알고 있어야 합니다. 대응법을 알고 응수하는 하수에겐 아무리 고수라도 별다른 재미를 볼 수 없답니다. 여러분들 모두가 고수 잡는 무서운 하수가 될 때까지, 저 어정남이 어려운 것들을 열심히 정해드리겠습니다. 그럼, 다음 호에 다시 만나요. ☺